G/SNSP-8X-NOE

Nintendo®

DONKEY KONG COUNTRY™

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die DONKEY KONG COUNTRY™ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

ACHTUNG: Wird das Gerät in schneller Folge ein- und ausgeschaltet, kann es passieren, daß der Batteriespeicher des Spiels gelöscht wird. Vermeide daher bitte ein unnötiges Ausschalten des Spiels, ohne vorheriges Speichern des Spielstandes.

Was sollen die ganzen Hinweise und wieso ist die Anleitung so dick? Das hätte man nicht gebraucht, wenn das Spiel gut wäre, oder?

URWALD-INDEX!

In einer dunklen und stürmischen Nacht..

Gewitterwolken hatten sich über der Insel zusammengebraut. Der stärker werdende Wind peitschte die Palmen und kündigte so das drohende Unwetter an, das die Insel von Donkey Kong schon bald erreichen würde. Blitze erhellten die Nacht und jeder Bewohner der Insel schien sich in seinem Häuschen verkrochen zu haben. Nur ein kleiner Affe, mit Namen Diddy Kong, kauerte zitternd und verängstigt vor einem Baumhaus. Es war das Haus von Donkey Kong und Diddy sollte dessen Bananenvorräte bewachen!

Noch genau konnte er sich an die Worte seines großen Kumpels erinnern: „Diddy, dies ist Teil deines Heldentrainings! Bewache das Bananenlager bis heute um Mitternacht, dann werde ich dich ablösen, Kumpel!"

Cool, Donkey hatte ihn Kumpel genannt. Das war ein gutes Gefühl, auch wenn er im Moment ganz alleine war. Alleine mit den Gefahren, die sich hinter jedem Busch und jeder Palme verbergen konnten... und auch verbargen! Denn die Kremlings, dämliche Reptilien, die ebenfalls eine Vorliebe für Bananen haben, waren auch diese Nacht wieder unterwegs. Wieder einmal war die größte Bananenplantage der Insel, vielleicht sogar der Welt, ihr Ziel. Bananen. Bei dem Gedanken an diesen goldgelben Vitamin-Schatz vergaß Diddy fast die Lage, in der er sich befand. Erst ein Rascheln in einem der benachbarten Büsche ließ ihn wieder auf den Boden der Tatsachen zurückkehren.

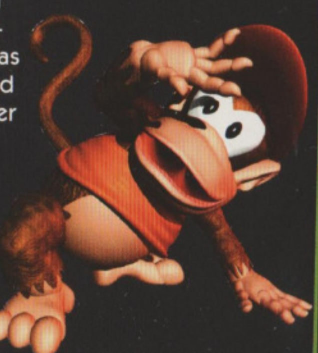
„I-i-ist da jemand?" stammelte der Kleine und schaute dabei in die Dunkelheit. Doch auf eine Antwort wartete er vergebens. Stattdessen blinkten nach und nach immer mehr Augen im Dunkel auf... Augen der Kremlings! Ehe Diddy reagieren konnte, war es bereits geschehen, eine ganze Horde von Kremlings fiel über den Kleinen her. Das war zuviel für Diddy, vor Schreck wurde er ohnmächtig. Das letzte, was er hörte, waren die Stimmen der Kremlings... „Esss issst der Kleine... Verschließt ihn in dem Fasss und rollt ihn in den Bussch... Nun gehören die Bananen unsss!" Das Faß schloß sich und Diddy spürte, daß er in einem Faß durch den Urwald rollte und schließlich irgendwo liegen blieb.

Ungestört konnten die Kremlings nun das fruchtige Gold auf ihre Wagen laden und damit entkommen. Die einzige Spur, die zurückblieb, waren einige Bananen, die den Entführern auf der Flucht vom Wagen gefallen waren...

„Donkeeeey Kooong!" Der laute Schrei ließ Donkey Kong aufschrecken. Es war bereits Morgen. Er mußte verschlafen haben, denn eigentlich wollte er ja um Mitternacht Diddy ablösen. „Donkey Kong!" Erneut rief jemand seinen Namen. Die Stimme kam von unten und gehörte Cranky Kong, dem alten Haudegen, der einst schon Mario ärgerte, als er dessen Freundin Pauline entführt hatte. Er war weit herumgekommen und hatte viel erlebt, doch auf seine alten Tage war er nach Donkey Kong Island zurückgekehrt und hatte sich hier zur Ruhe gesetzt.

Donkey Kong rappelte sich endlich auf. Er mußte am Abend zuvor wohl ein Gläschen zuviel von dem leckeren Bananenlikör getrunken haben. Noch etwas benommen zog er seine Krawatte an und begab sich nach unten, wo sein Großvater Cranky ihn bereits erwartete.

„Was soll denn das Geschrei?! Ich habe ja schließlich keine Bananen in den Ohren!", begrüßte Donkey seinen Großvater.



„Ich habe eine nette Überraschung für Dich, Donkey! Wirf doch einmal einen Blick in das Bananenlager!" entgegnete der Alte gelassen.

Skeptisch betrat Donkey das riesige Lagerhaus und glaubte, seinen Augen nicht zu trauen. Wo gestern noch hunderte, ja tausende von leckeren Bananen lagerten, lagen heute nur noch einige zertretene Bananenschalen. Deutlich sah man noch die Fußabdrücke der Täter... Reptilienabdrücke... Kremlingabdrücke! Was hatte das zu bedeuten und wo war Diddy?

„Falls Du Diddy suchst, der ist auch verschwunden!" Die Stimme des Alten hatte plötzlich einen vorwurfsvollen Klang. „Das hast Du nun davon, daß Du Deine Verantwortung vernachlässigt hast und Deinen Freund Diddy mit der Bewachung beauftragt hast! Zu meiner Zeit wären wir stolz gewesen, im Regen eine Hütte bewachen zu dürfen. Nicht zuletzt deshalb, weil uns das eine weitere Animationssequenz eingebracht hätte..."

Donkey Kong stand wie angewurzelt da und konnte das Geschehene nicht begreifen. Er schien Cranky gar nicht zuzuhören. „Diddy... verschwunden... mein Freund Diddy!" murmelte der Gorilla vor sich hin.

Plötzlich aber legte sich seine Lethargie. Entschlossen blickte er auf, schrie: „Dafür werden die Kremlings bezahlen!" und schlug sich dabei mit den Händen auf seine mächtige Brust. Das hatte er einmal in einem Tarzan-Film gesehen und es hatte ihm gut gefallen...

„Du willst den Kleinen befreien und Dir alle Bananen wiederholen?!" fragte Cranky zögernd. „Was ist denn das für eine Aufgabe?! Zu meiner Zeit war da immer noch ein schreiendes Mädel, das gerettet werden wollte im Spiel..."

„Niemals hätte ich Diddy allein lassen dürfen! Er hat doch alles nur gemacht, um mir zu imponieren. Doch er war noch nicht soweit, auch wenn er das Zeug zum Helden besitzt. Er ist schnell, geschickt und hat Herz..."

„Also, wenn Du mich fragst, bist auch Du noch nicht soweit. Du wirst nie so populär werden, wie ich es einst war. Damals standen die Leute Schlange, um meine Spiele zu spielen. Meinst Du im Ernst, daß Du auch nur zehn Leute findest, die Dein Spiel spielen? Ha, da kann ich doch nur lachen!"

Donkey Kong wurde sauer. Normalerweise ließ er die Sprüche von Cranky einfach so über sich ergehen, aber diesmal war Cranky zu weit gegangen. „Was bildest Du alter, verkalkter Rentnergorilla Dir eigentlich ein?! Nur, weil Du nichts anderes als Deine vorsintflutlichen 0,5 M-Bit Spiele kennst und immer noch in Deinen steinzeitlichen Sounds und Grafiken lebst, muß ich das nicht auch tun! Dieses Abenteuer hat 32 M-Bit, digitale Sounds und computergerenderte Animationen, aber warum erzähle ich Dir das eigentlich...ich habe wichtigeres zu tun, ich muß meine Bananen und vor allem Diddy retten!" Wütend stürmte Donkey in den Dschungel, um sich auf die Suche zu machen. Cranky schaute ihm nach...

„Hm, er geht tatsächlich los, um Diddy und seine Bananen zu retten... keine Prinzessin, die gerettet werden muß... merkwürdig, die heutige Jugend! Vielleicht sollte ich ihm hinterher gehen, sicher wird er meine Hilfe brauchen..."

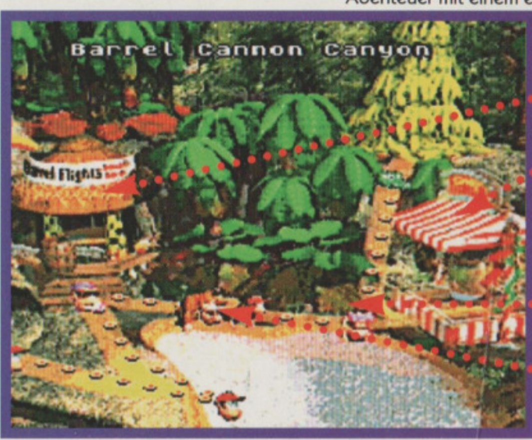
Los geht's!

Es ist einfach, das Spiel zu beginnen. Stecke einfach das Gorillamodul in Deine Konsole und schalte Dein Super Nintendo ein. Nach dem Titelbild und den Copyright-Infos gelangst Du in das Optionsmenü. Hier kannst Du ein bereits angefangenes Spiel laden oder auch löschen. Außerdem bestimmst Du hier, welche Sprache im Urwald gesprochen werden soll, englisch, französisch oder deutsch. Wenn alle Optionen Deinen Wünschen entsprechen, drücke START!



Ein oder zwei Affen?

Donkey Kong Country kannst Du alleine oder mit einem Freund spielen. Im Zwei-Spieler-Modus wird zwischen CONTEST und TEAM unterschieden. Wählst Du CONTEST, so spielen Du und Dein Freund hintereinander und Ihr könnt feststellen, wer von Euch die meisten Level in der kürzesten Zeit schafft. Im TEAM-Modus spielt Ihr zusammen, wobei einer von Euch Donkey Kong steuert und der andere mit Diddy Kong durch den Dschungel streift. Eine hervorragende Möglichkeit übrigens für unerfahrene Spieler, das Abenteuer mit einem erfahrenen Spieler zu bestreiten.



FUNKY KONG

CANDY KONG

KREMLINGS!

DEINE POSITION

Übersichtskarte

Die Kremlings haben Donkeys Bananen gestohlen und nun ist er auf dem Weg, sie wiederzuholen. Nur Du kannst ihm dabei helfen. Auf der Übersichtskarte wird Dir nach jedem Level Deine Position, Dein nächstes Ziel und der Aufenthaltsort der Kremlings angezeigt. Außerdem siehst Du, wo sich die Hütte Deiner Familienangehörigen Cranky, Funky und Candy Kong befinden. Sie werden Dir auf verschiedene Arten behilflich sein. Wenn Du sie näher kennenlernen willst, lies Seite 26!

Glaub kein Wort von dem, was hier steht. Ich kenne nur zwei Orte auf der Insel!

Der Game-Screen



DU

KREMLING

Du vermißt eine Punkteanzeige, eine Energieanzeige und eine Geschwindigkeitsanzeige und fragst Dich, wo sie sind? Nicht im Bild und das ist auch gut so! Wäre es nicht eine Schande, die schönen Landschaften durch dämliche Anzeigen zu verschandeln? Wenn Du Bananen, ein Extra-Leben oder andere Sachen einsammelst, erscheint die jeweilige Anzeige für kurze Zeit und verschwindet dann wieder. Hier sind einige der Anzeigen, die Du sehen wirst:

BANANENZÄHLER

Gibt die Anzahl der gesammelten Bananen an. Für 100 Bananen gibt es ein Extra-Leben!



K-O-N-G BUCHSTABEN

Setzt Du diese Buchstaben in richtiger Reihenfolge in einem Level zusammen, erhältst Du ein Extra-Leben.









KONG BALLONS

Zeigen Dir an, wieviele Gorillas Du noch zur Verfügung hast.

Für Leute, die es wieder einmal nicht abwarten können, gibt es auf Seite 18 mehr zu diesem Thema!

Controller-Funktionen



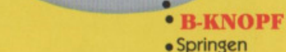
Die Controller-Funktionen im Spiel sind recht einfach gehalten, damit Du voll und ganz die Urwaldatmosphäre genießen kannst und Dich nicht ständig fragen mußt, ob Du nun auch auf den richtigen Knopf gedrückt hast. Sicher würdest Du die Funktionen auch selbst herausfinden, doch damit uns niemand nachsagen kann, wir würden keine vernünftigen Spielanleitungen schreiben, hier die Erläuterungen. Einige der Moves funktionieren übrigens nur in bestimmten Spielsituationen.



Oh Mann! So viele Tasten und Knöpfe! Zu meiner Zeit mußte man nur auf einen Knopf drücken!

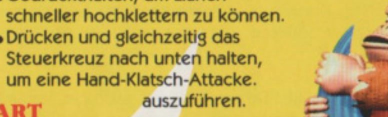


A-KNOPF
- Um von einem Deiner tierischen Freunde abzuspringen.
- Um zwischen Donkey und Diddy zu wechseln.
- Um im Zwei-Spieler-Modus zwischen den beiden Spielern zu wechseln.



B-KNOPF
- Springen
- Schwimmen

Y-KNOPF
- Zum Rad- oder Purzelbaumschlagen.
- Wird der Knopf gedrückt gehalten, rennt der Affe.
- Drücken, um ein Faß aufzunehmen, loslassen, um das Faß wegzuwerfen.
- Gedrückthalten, um Lianen schneller hochklettern zu können.
- Drücken und gleichzeitig das Steuerkreuz nach unten halten, um eine Hand-Klatsch-Attacke. auszuführen.



SELECT

Tag-Team-Action
- Schalte zwischen Donkey Kong und Diddy Kong hin und her.
- Im Zwei-Affen-Modus kann hier zwischen Spieler 1 und Spieler 2 gewechselt werden.

START
- Na was schon? PAUSE!



RAMBI

Wenn Du auf Rambi reitest, kannst Du das Rhino mit dem Y-Knopf beschleunigen und mit B zum Springen bringen.



EXPRESSO

Auch Expresso beschleunigt beim Drücken des Y-Knopfs, doch Vorsicht, er trägt seinen Namen nicht zu Unrecht. Mit dem B-Knopf bringst Du ihn zum Springen und mit der gleichen Taste kannst Du auch seine Flügel bewegen, wenn er gerade in der Luft ist.

WINKY

Mit dem B-Knopf vollführt Winky Supersprünge.

ENGUARDE

Wenn Du auf dem Schwertfisch reitest, kannst Du ihn durch Drücken des Y- oder B-Knopfs beschleunigen. Auf diese Weise kann er auch Gegner pieksen.

Der Star: Donkey Kong

Hier ist er, der King des Swings, der Thrilla Gorilla, der Affe ohne Giraffe, der einzige und wahre Donkey Kong! Und obwohl er ein Verwandter des klassischen Spielhallen-Kongs ist, ist er doch ganz anders. Er hat ein anderes Aussehen, neue Moves und eine ganz andere Einstellung. Er ist cool, denn er ist Kong!

DONKEY KONGS MOVES

JUMP

Tja, was wäre ein Jump'n'Run-Spiel ohne das Springen? Es ermöglicht Donkey Kong zum einen die Erforschung der gesamten Insel und zum anderen kann er damit einigen Gegnern Kopfzerbrechen bereiten... im wahrsten Sinne des Wortes.

RENNEN

Hältst Du den Y-Knopf gedrückt, kommt Dein Gorilla in Fahrt. Wenn er rennt, kann er nicht nur den Gegnern leichter entkommen, er kann auch weiter springen, wenn er mit einem entsprechenden Anlauf losspurtet.

SCHWINGEN

An Lianen hin und her schwingen gehört zu Donkeys Lieblingsbeschäftigungen. Du mußt dabei nur den B-Knopf drücken, die Liane schnappt er sich alleine. Mit gedrückter Y-Taste geht's noch schneller rauf und runter an den Lianen.



ROLLEN

Benutze diesen Move, um Donkey in die lebendige Bowlingkugel zu verwandeln. Auf diese Weise walzt er fast jeden Gegner platt.





SCHWIMMEN

Als Inselbewohner ist er natürlich das Schwimmen gewohnt. Mit dem B-Knopf bewegt sich Donkey unter Wasser vorwärts.

FÄSSER WERFEN

Mit Leichtigkeit kann Donkey die Fässer hochheben und sie dann über seinem Kopf tragen. Drückst Du den Y-Knopf, nimmt er das Faß auf und hält es so lange, bis Du den Knopf wieder losläßt. Dann erst wirft er es. Drückst Du das Steuerkreuz nach unten, während Donkey das Faß losläßt, stellt er es wieder ab, ohne daß es kaputt geht.



AFFENSTARK!

Daß Donkey Kong nicht gerade ein Leichtgewicht ist, kann man sehen. Doch sein Gewicht kommt ihm an vielen Stellen des Spiels zugute. Oftmals findet er nämlich poröse Bodenpartien, die sich öffnen, wenn er aus einer gewissen Höhe auf sie springt. Im Boden findet er dann meist nützliche Items, die ihm dabei behilflich sein können, versteckte Räume zu öffnen. Doch Donkey kann noch mehr. Hältst Du das Steuerkreuz nach unten und drückst gleichzeitig den Y-Knopf, vollführt Donkey eine kraftvolle Arm-Attake, mit der er nicht nur Gegner bezwingen kann, sondern auch Dinge sichtbar machen kann, die sich im Boden verbergen.

Sein erster Auftritt:



Auch wenn er es nie zugeben würde, Diddy ist der größte Fan von Donkey Kong. Sein erklärtes Ziel ist es, einmal so berühmt zu werden wie sein größerer Kumpel. Das Zeug dazu hat er, das sagt auch Donkey. Der Kleine ist schnell, beweglich und geschickt. Außerdem ist er sehr ehrgeizig. Nur eines müßte er noch werden... größer!

DIDDY KONGS MOVES



RADSCHLAGEN

Diese Attacke ist sein Markenzeichen. Auch wenn er mit seinen Rädern nicht ganz soviel erreicht, wie Donkey mit seiner Rollattacke, reicht es doch für den einen oder anderen Gegner.

SPRINGEN

Diddy ist kleiner und leichter und kann dadurch etwas weiter springen als sein Kumpel Donkey. Auf manche Gegner muß er öfter springen, als sein großer Freund.

RENNEN

Besonders schnell läuft Diddy, wenn Du den Y-Knopf gedrückt hältst.

SCHWINGEN

Wie allen Affen, gefällt das Schwingen auch Diddy sehr gut. Drücke den B-Knopf, damit Diddy die Liane losläßt und zur nächsten springt. Hältst Du den Y-Knopf gedrückt, rast er die Liane hoch und runter.





SCHWIMMEN

Diddy liebt das Schwimmen. In Wasserleveln ist er sicherlich der bessere Affe, denn er ist kleiner und wendiger.

FÄSSERWERFEN

Im Fässerwerfen ist Diddy genauso gut wie Donkey Kong, abgesehen davon, daß er noch zu klein ist, um die Fässer über dem Kopf zu tragen. Er schleppt sie vor sich her.





KLEIN, ABER SCHNELL!

Diddy ist kleiner als Donkey Kong und nicht so stark. Doch das hat auch seine Vorteile, nicht zuletzt deshalb, weil die Gegner ihn nicht so leicht treffen können wie seinen größeren Freund. Besonders in Wasserleveln ist seine kleine Größe von Vorteil, denn hier ist er wendiger und schneller als sein Kumpel. Auch die Tatsache, daß er das Faß vor sich trägt, muß nicht von Nachteil sein, denn so findet er eher versteckte Eingänge.

EIN DYNAMISCHES DUO .....

Zusammen bilden die beiden Gorillas ein starkes Team. Wenn Du im Spiel beide Affen hast, steuerst Du einen von ihnen, während der andere seinem Freund hinterher läuft. Drückst Du nun die SELECT-Taste, klatschen sich die beiden ab und nun steuerst Du den Affen, der eben noch hinterher lief. Dieser Wechsel ist an vielen Punkten im Spiel sinnvoll, denn für manche Stellen eignet sich Donkey Kong besser, für andere Diddy Kong.



Von Fässern und Tonnen

Sowohl Donkey, als auch Diddy Kong können Fässer aufheben und auch werfen. Doch auf der Insel der beiden Gorillas gibt es verschiedene Arten von Fässern, die unterschiedliche Funktionen innehaben.

(A) Normale Fässer
Diese gewöhnlichen Fässer eignen sich hervorragend als Wurfgeschosse, um lästige Gegner loszuwerden. Fässer, die mit Stahlbändern umfaßt sind, überrollen die Gegner und zerschellen dann an der nächsten Wand.

(B) TNT-Fässer
Die TNT-Fässer haben es in sich! Sie besiegen nicht nur jeden Gegner, sondern sprengen auch verborgene Eingänge auf. Wenn Du ein TNT-Faß wirfst, explodiert es sofort. Trägst Du es jedoch und stellst es dann ab, indem Du das Steuerkreuz nach unten drückst und dann den Y-Knopf losläßt, explodiert es erst einige Sekunden später – eine Zeitbombe also.

(C & D) Kanonenfässer
Kanonenfässer befinden sich meist in luftigen Höhen und überbrücken tiefe Abgründe. Die Affen werden von den Fässern befördert, sobald sie in sie hineinspringen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Kanonenfässern. Bei den regulären Kanonenfässern (D) muß man den Abschuß selbst bestimmen, indem man den B-Knopf drückt. Die Schwierigkeit dabei besteht darin, daß sich die Fässer bewegen und daß meist in verschiedene Richtungen. Hier ist also ein gutes Timing von Vorteil. Der zweite Typ der Kanonenfässer, gekennzeichnet durch ein weißes Explosionssymbol, befördert die Affen automatisch.

Flugfässer
Funky Kongs Flugfaßlinie bringt Dich in jedes Level zurück, das Du schon einmal durchgespielt hast. Vielleicht möchtest Du ja in das eine oder andere Level zurückkehren, um Extra-Leben zu holen, Diddy zu befreien oder nochmals nach verborgenen Eingängen zu suchen.

(A)

(B)

(C)

(D)

(E)

Stahlfässer
Stahlfässer sind unzerstörbar und rollen durch das ganze Level, wenn sie erst einmal in Fahrt kommen. Dabei walzen sie alle Gegner platt. Es lohnt sich also, den Fässern hinterher zu rennen und sich von ihnen den Weg freiräumen zu lassen. Du kannst die Stahlfässer jedoch auch für eine bananenscharfe Fahrt quer durchs Level nutzen. Wirf das Faß hierfür gegen eine Wand und spring darauf, wenn es Dir entgegenkommt. Banana-Surf!

(E) Sternenfässer
Fässer, die mit Sternen verziert sind, sind Mitteltore. Zerstörst Du eines dieser Fässer, kannst Du, wenn Du im späteren Verlauf des Levels scheiterst, an der Stelle weiterspielen, an der Du das Sternenfaß zerstört hast.

Donkey Kong Fässer
In Fässern, die mit dem DK-Logo versehen sind, ist Dein Kumpel versteckt, falls Du ihn nicht schon befreit hast. Spielst Du bereits mit beiden Affen, funktioniert das Faß wie eines der regulären Fässer.

(E) Sternenfässer
Die Sternenfässer wirst Du ebenfalls in Candy Kongs Speicherstelle antreffen. Hier kannst Du Deinen bisherigen Spielverlauf abspeichern. Es können bis zu drei Spielstände gespeichert werden.

Da war doch noch'was!

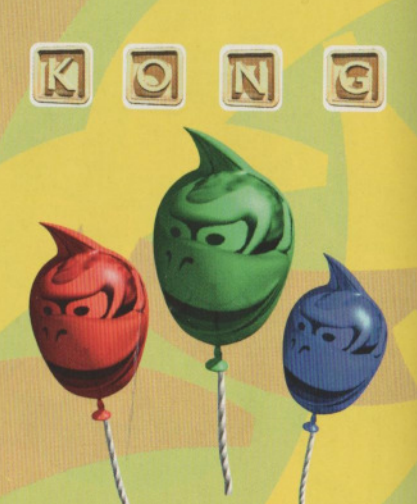
BANANEN!

Die leckeren gelben Bananen, das Gold des Dschungels, haben gleich mehrere Funktionen im Spiel. Abgesehen davon, daß sie sehr lecker sind, bringen 100 eingesammelte Bananen ein Extra-Leben und lassen außerdem erahnen, welchen Weg die Entführer durch den Dschungel genommen haben.



K-O-N-G BUCHSTABEN

In jedem Level wirst Du Gelegenheit haben, das Wort Kong zusammenzusetzen. Schaffst Du es, erhältst Du ein Extra-Leben. Doch so einfach, wie es sich anhört, ist es nicht. Die Buchstaben sind meist gut versteckt.



BALLONS

Donkey Kong Ballons bedeuten Extra-Leben. Rote Ballons bringen ein Leben, grüne Ballons zwei und blaue sogar drei Leben. Möglichkeiten, Ballons zu finden, gibt es viele, doch wenn Du einen siehst, mußt Du Dich beeilen, denn er schwebt langsam davon.



TIERSTATUEN

Auch die goldenen Tierstatuen sind begehrte Sammlerobjekte. Hast Du drei Statuen der gleichen Sorte eingesammelt, landest Du automatisch in einer Bonusrunde, in der Du dann die Rolle des jeweiligen Tieres übernimmst. In den Bonusrunden hast Du dann Gelegenheit, Dir ein paar Extra-Leben zu verdienen..





DSCHUNGEL

Dies ist das Gebiet, in dem sich Donkey Kong am liebsten aufhält. Hier beginnst Du Dein Abenteuer zusammen mit dem König des Urwalds. Die ersten Level sind noch relativ einfach, aber gut, um die Steuerung kennenzulernen. Der Dschungel wird von Palmen und Lianen dominiert, außerdem gibt es einige schöne Plätze zum Schwimmen.

FABRIKEN

Die Fabriken wurden von den Kremlings errichtet, um dort Bananen zu Gold zu verarbeiten. Einige der Hallen sind schon extrem baufällig, deshalb ist es nicht ganz ungefährlich, sie zu betreten. Weitere Gefahren stellen die brennenden Ölfässer und die vielen Kurzschlüsse in den Fabriken dar.



Donkey Kong Country Karte ATLAS

Donkey kong Island ist ein tropisches Paradies. Auch wenn die Insel nicht sehr groß ist, gibt es dennoch verschiedene Klimazonen auf ihr. Dichte Urwälder wechseln sich mit düsteren Höhlen, schneebedeckten Gipfeln und Unterwassergrotten ab. Auf den folgenden Seiten findest Du eine Beschreibung der wichtigsten Gebiete der Insel.

GEWÄSSER

Die Unterwassergebiete der Insel gehören nicht nur zu den schönsten, sondern auch zu den gefährlichsten Plätzen des Landes. Hier werden die beiden Affen Haien, Piranhas, Killer-Tintenfischen und anderen netten Zeitgenossen begegnen. Aber auch ein Freund wartet hier, Enguarde, der Schwertfisch.

BERGE

Auf den schneebedeckten Gipfeln der Berge des Landes können sich die beiden Affen erst einmal Abkühlung verschaffen. Aufgrund der Bodenverhältnisse ist es sehr schwer, sich im Schnee fortzubewegen, noch dazu, wenn Schneestürme und Gegner die beiden Freunde daran hindern.

BAUMWIPFEL

In der luftigen Höhe der Baumwipfel wird Donkey Kong ein ganzes Dorf in den Bäumen entdecken, ein Geisterdorf. Die früheren Bewohner der Hütten sind nicht mehr hier, dafür aber jede Menge Gegner, die den beiden Affen ans Fell wollen. Außerdem wartet hier ein sehr trickreicher Kanonenfaß-Kurs auf die Abenteurer.

HÖHLEN

Auf der Insel von Donkey Kong gibt es so viele Höhlen, Tunnel und Gänge, daß man fast meint, man hätte es hier mit einem Schweizer Käse zu tun. Noch dazu gibt es gerade hier viele verborgene Gänge und Räume, die es zu finden gilt. Wieder einmal sind es die Kremlings, die Donkey hier einige Steine in den Weg legen.



MINEN

In den Minen wurde vor langer Zeit nach Bananen gesucht. Nachdem sich die Suche als erfolglos erwies, verließen die Arbeiter die Minen, ließen aber alle ihre Werkzeuge zurück. Diese können die beiden Affen nun nutzen, um die langen dunklen Gänge zu erforschen.

RUINEN

Die verlassenen Ruinen einstiger Herrscher der Insel sind ebenfalls ein Etappenziel der beiden Abenteurer. Hier gibt es jede Menge Schätze zu finden, die von den damaligen Bewohnern zurückgelassen wurden. Leider haben sich nun listige Nager in den Ruinen eingenistet, die nicht gerne gestört werden.

BONUS LEVELS

Es gibt Unmengen von ihnen. Zu jedem Level gibt es gleich mehrere geheime Wege und Gänge zu finden, die jedoch alle eines gemein haben: Sie geben den beiden Freunden die Gelegenheit, ein paar Extra-Leben zu sammeln.

Tierische Freunde

Auf der Insel von Donkey Kong gibt es fünf Freunde, die ihm hin und wieder weiterhelfen. Manchmal sind sie einfach zu finden, manchmal werden sie Dich aber auch an Orten überraschen, an denen Du sie nicht vermutest. Wenn Du sie findest, sind sie meist in Kisten eingesperrt, die das jeweilige Symbol des Tieres tragen, das sich darin verbirgt. Springe dann einfach auf die Kiste und befreie Deinen tierischen Helfer. Mit dem A-Knopf kannst Du wieder absteigen.

RAMBI DAS RHINO

Das Rhinozeros will immer mit dem Kopf durch die Wand. Das ist auch gut so, denn mit seinem spitzen Horn räumt es nicht nur Gegner aus dem Weg, sondern öffnet auch Geheimtüren. Drückst Du den Y-Knopf, während Donkey auf dem Rhino reitet, fängt Rambi an zu galoppieren. Mit dem B-Knopf springt Rambi.

EXPRESSO DER STRAUSS

Auch wenn Expresso nicht richtig fliegen kann, so läuft er doch am schnellsten von Donkeys tierischen Helfern. Außerdem ist er auch ein guter Weitspringer, denn mit seinen langen Beinen kann er große Sätze machen. Hüten sollte er sich jedoch vor größeren Gegnern, die nämlich können ihm großen Ärger bereiten. Mit kleineren Gegnern hat er kein Problem, er überläuft sie einfach.

ENGUARDE DER SCHWERTFISCH

Ein wichtiger Helfer, wenn es um Unterwassereinsätze geht. Mit dem B- oder Y-Knopf läßt sich Enguarde beschleunigen, während Du auf ihm reitest. Außerdem wird sich seine spitze Schnauze als äußerst hilfreich erweisen, wenn Du von anderen Unterwasserbewohnern angegriffen wirst.

WINKY DER FROSCH

Man mag es ihm vielleicht nicht ansehen, aber Winky hat ungeheure Kräfte. Nicht nur, daß er am weitesten springen kann, er kann auch Gegner außer Gefecht setzen, bei denen selbst Donkey Probleme hat.

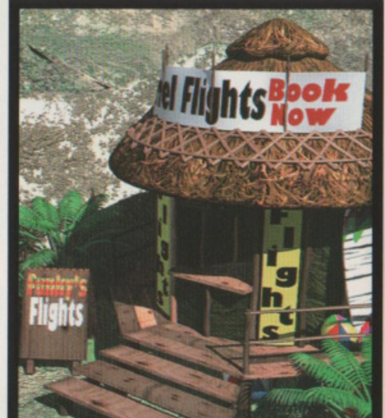
SQUAWKS DER PAPAGEI

Der Papagei ist der einzige Helfer, auf dem Donkey Kong nicht reiten kann, zumindest würde es dem armen Kerl schlecht bekommen. Dennoch ist Squawks sehr wichtig, denn in den dunklen Höhlen, wo er meist zu finden ist, leuchtet er den beiden Affen mit einer Lampe.

Die Familie Kong

FUNKY KONG

Ein Punk unter den Affen. Er hängt am liebsten an den Stränden der Insel herum, wo er bei coolem Sound und heißen Affen-Mädels seinem Hobby, dem Surfen, nachgeht. Vor einigen Jahren hat er sich selbständig gemacht und betreibt nun eine erfolgreiche Flugfaßlinie. Mit diesen fliegenden Fässern kann Donkey Kong schnell und bequem in jedes Level zurückfligen, das er schon durchgespielt hat, um beispielsweise ein paar Extra-Leben zu sammeln. Funkys Flugplätze sind überall auf der Insel verteilt und manchmal hat der coole Typ sogar ein paar nützliche Infos für seinen Freund Donkey.



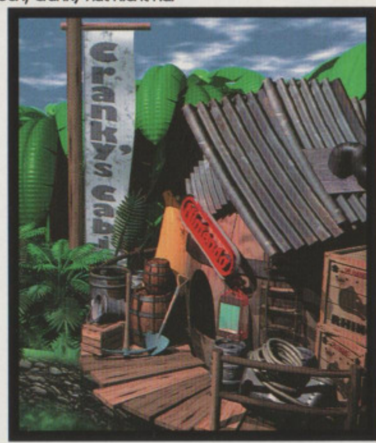


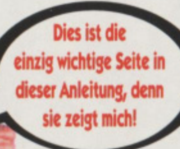
CANDY KONG

Sie ist der große Schwarm von Donkey Kong und alle Inselbewohner fragen sich, warum die beiden noch nicht verheiratet sind. Candy steht auf tropische Klänge und romantische Nächte. Außerdem findet sie auch Diddy ganz süß.
Im Spiel gibt sie Donkey Kong die Möglichkeit, den bisher erreichten Spielstand abzuspeichern, damit er später dort sein Abenteuer fortsetzen kann. Auch in den Levels hat sie einige ihrer mit Sternen verzierten Fässer postiert..

CRANKY KONG

Der Großvater von Donkey Kong ist eigentlich der Original Donkey Kong, der in den frühen achtziger Jahren mit seinen Spielen die Spielhallen revolutionierte. Wie Du schnell mitbekommen wirst, lebt er noch immer in den alten Zeiten, die er für die besten hält. Deshalb hat er auch an allem, was neumodisch und innovativ ist, etwas auszusetzen. So mag er zum Beispiel die neuen computergerenderten Grafiken nicht, haßt den digitalen Stereo-Sound und findet das Spiel langweilig. Dennoch, Cranky hat nicht nur negative Kommentare auf Lager.
Manchmal hält er auch eine nützliche Bemerkung für seinen Enkel bereit, denn seinez Erfahrung steht außer Frage. Gerne würde er Donkey Kong auch auf seinem Weg begleiten, doch leider ließ dies der Grafikspeicher nicht mehr zu. Falls Dich der Alte nervt, laß ihn einfach links liegen und setze Deinen Weg fort.





Wirklich MIESE Typen

Sie lauern überall, auf der ganzen Insel! Die Rede ist von den Kremlings, den Bananenfanatikern, die Donkey Kong das ganze Lager ausgeräumt haben. Es gibt verschiedene Arten von ihnen, hier die wichtigsten!

KING K. KOOL
Der Herrscher der Kremlings und Verantwortliche für den Bananenraub.

KRITTER
Der eklig-grüne Kremling ist der meistverbreiteste auf der Insel.

KRUSHA
Der muskelbepackte Kremling amüsiert sich über die meisten Eurer Angriffe.

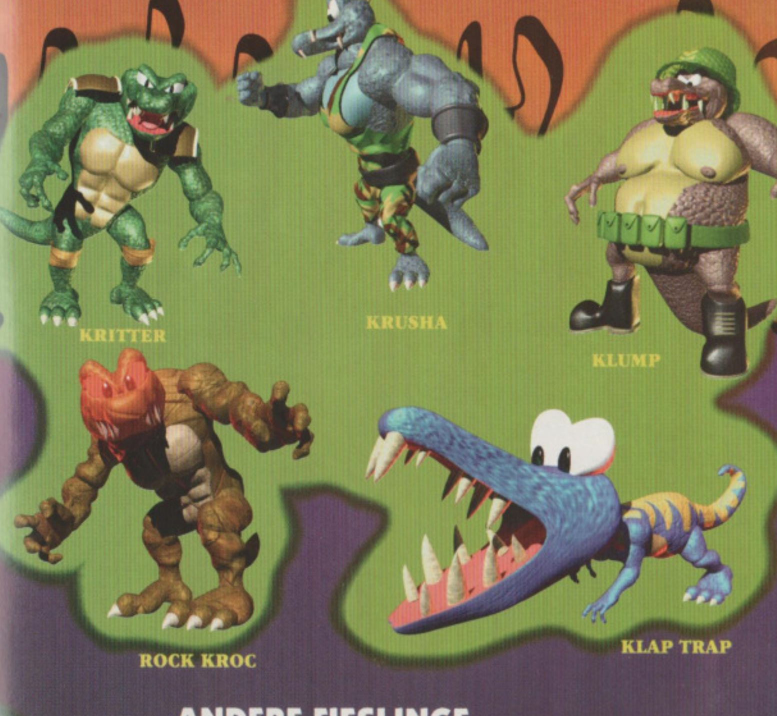
KLUMP
Dieser Kremling trägt einen Helm, der ihn vor Angriffen von oben schützt.

KLAP TRAP
Sein riesiges Maul sollte Donkey Kong von einem Rollangriff abhalten.

ROCK KROC
In seiner geschickten Tarnung ist er meist schwer zu erkennen.

KING K. KOOL







ANDERE FIESLINGE

NECKY
Meist kommt er nicht alleine.

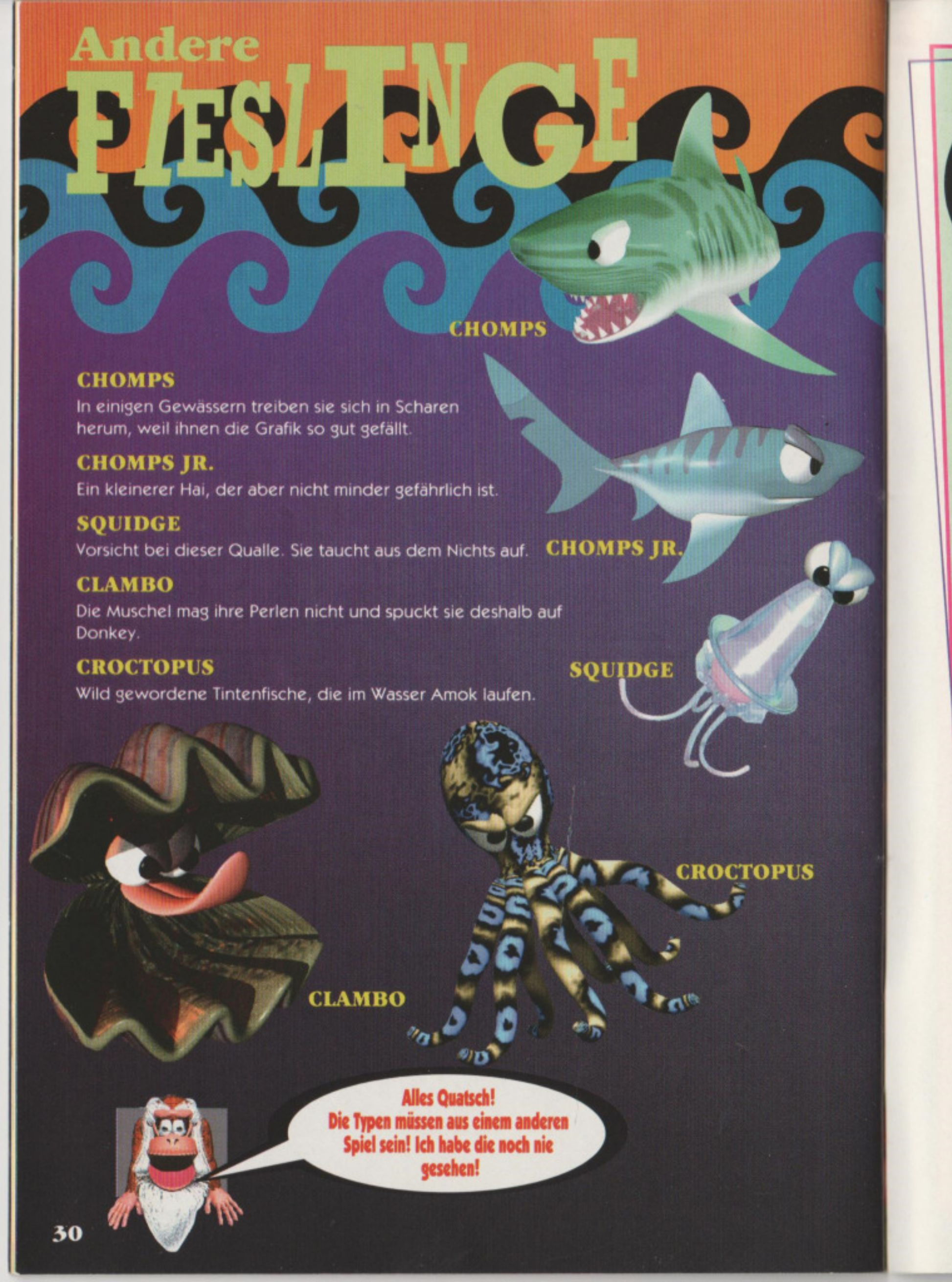
MINI-NECKY
Neckys kleiner Kumpel wirft mit Kokosnüssen.

ZINGER
Hüte Dich vor den Stacheln auf seinem Rücken.

MANKY KONG
Er rollt ganz gerne Fässer in Deine Richtung.

ARMY
Army rollt sich zusammen und greift dann an.

SLIPPA
Hinterlistige Schlange, die sich gerne in Fässern herumtreibt.



Andere FIESLINGE

CHOMPS
In einigen Gewässern treiben sie sich in Scharen herum, weil ihnen die Grafik so gut gefällt.

CHOMPS JR.
Ein kleinerer Hai, der aber nicht minder gefährlich ist.

SQUIDGE
Vorsicht bei dieser Qualle. Sie taucht aus dem Nichts auf.

CLAMBO
Die Muschel mag ihre Perlen nicht und spuckt sie deshalb auf Donkey.

CROCTOPUS
Wild gewordene Tintenfische, die im Wasser Amok laufen.

Okay Kleiner! Du bist wahrscheinlich ganz schön verwöhnt von dem ganzen neumodischen Schnickschnack und den dämlichen Grafiken. Früher haben wir all das nicht gebraucht, damals hat nur eins gezählt und das war ein gutes Gameplay. Wenn Du also einige Tips für dieses alberne Spiel brauchst, versuch es einmal mit diesen hier:

Crankys Ratschläge

- **In jedem Level des Spiels verbergen sich Unmengen an Geheimnissen. Versuche, alles genau zu erforschen, um kein Extra-Leben auszulassen. Damals habe ich so etwas natürlich gar nicht gebraucht!**

- **Einige Gegner im Spiel sind schwerer zu besiegen als andere. Wenn Du auf einen neuen Gegner triffst, solltest Du alles ausprobieren, um ihn fertigzumachen. Sogar ganz abstrakte Ideen, wie ein Sprung auf den Kopf des Gegners könnten zum Erfolg führen.**

- **Versuche, jede Banane im Spiel einzusammeln. Wir wollen doch nicht, daß jemand darauf ausrutscht!**

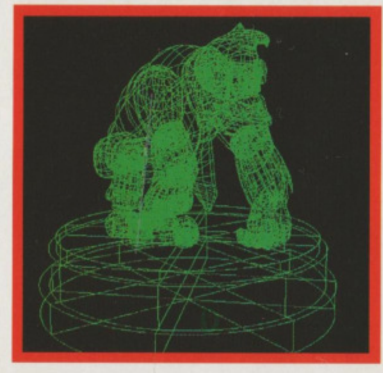
- **Mit Teamwork erreichst Du mehr, denn an einigen Stellen im Spiel ist es sinnvoll, die Affen zu wechseln. Einige Stellen kann Diddy eben besser als Donkey und umgekehrt.**

Zur Entstehung von Donkey Kong Country

Wie sind die einzigartigen Grafiken von Donkey Kong Country entstanden? Jede einzelne Darstellung im Spiel wurde mit Silicon Graphics Inc. Workstations erstellt. Genau diese leistungsstarken Computer waren auch für die Effekte in den Filmen „Terminator 2“ und „Jurassic Park“ verantwortlich.



Der erste Schritt der Entstehung war die Programmierung von Computermodellen der einzelnen Charaktere im Spiel. Diese Modelle sind dreidimensionale Darstellungen, die im Computer von allen Seiten betrachtet werden können. Die Charakterdarstellungen auf dieser Seite entsprechen denen, die auf den Workstations von Silicon Graphics Inc. erschaffen wurden. Diese Modelle wurden dann von den Spieleprogrammierern für das Super Nintendo umgesetzt.



Das Resultat war spektakulär. Erschaffen wurden die realistischsten dreidimensionalen Grafiken, die es je in einem Videospiel zu sehen gab. Diese Entwicklung stellt jedoch erst den Anfang einer völlig neuen Spielgeneration dar. Donkey Kong ist einmal mehr der Pionier der Videospielwelt.

Notizen

Ich glaube, diese Seite hätte man auch weglassen können!

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung
63760 Großostheim • (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung (**gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN GERMANY